

# KOREAN PATENT ABSTRACTS (KR)

**Publication No.** 10-2003-0079378

**Publication Date** October 10, 2003

**Application No.** 10-2002-0018354

**Application Date** April 3, 2002

**IPC Code:**

G06F 17/60

**Applicant:**

Wisepost INC.

## Title of Invention

A MULTIPLE ABATA MANAGEMENT SYSTEM AND METHOD FOR INSTANT MESSENGER WEB SERVICE

## ABSTRACT

The present invention relates to abata intermediating system and method for allowing users to selectively use various types of abata provided by a plurality of abata image providers in Internet service such as web, instant messenger or the like.

Conventional abata service method and system provided by Internet service providers such as sayclub.com, freechal.com and daum.net, which give activated abata service at the present, just allow users to use one type of abata provided by the corresponding service provider. However, the present invention realizes new method and system with which such Internet service providers may provide various types of abata to users.

If the abata intermediating system proposed in the present invention is introduced to the Internet service providers, users may be provided with a kind of market place providing various types of abata, and abata providers may get a new business chance to more easily distribute abata developed by themselves. In addition, when the Internet service provider intends to export its own service abroad, users in the corresponding location might be more likely to select the abata service, suitable for the location.

BEST AVAILABLE COPY

## [요약]

본 발명은 웹, 인스턴트 메신저, 등과 같은 인터넷 서비스에서 여러 아바타 제공 업체들이 제공하는 다양한 형태의 아바타들을 사용자가 선택적으로 사용할 수 있게 하는 아바타증개시스템 및 방법에 대한 것이다.

현재 아바타 서비스가 혼성화 되어있는 세이클럽, 프리퀄, 다음, 등과 같은 인터넷 서비스 업체들이 제공하는 종래의 아바타 서비스 방법과 시스템은 해당 업체가 제공하는 한 형태의 아바타만을 사용자에게 제공할 수 있다. 본 발명은 그러한 인터넷 서비스 업체들이 하나 이상의 다양한 형태의 아바타를 사용자에게 제공할 수 있는 새로운 방법과 시스템을 가능하게 한다.

## [요약서]

### [발명의 명칭]

인스턴트 메신저와 웹과 같은 인터넷 서비스에서 다양한 아바타를 증개하는 시스템 및 방법

(A MULTIPLE AVATAR MANAGEMENT SYSTEM AND METHOD FOR INSTANT MESSENGER AND WEB SERVICE)

본 발명은 아바타증개시스템을 인터넷 서비스 업체가 도입함으로서 사용자들에게는 다양한 형태의 아바타를 제공하는 일종의 마켓플레이스를 제공해주게 되며, 아바타 제공 업체들에게는 자신들이 새롭게 개발한 아바타를 보다 쉽게 유통시킬 수 있는 새로운 비즈니스의 기회를 열어줄 것이다. 또한 인터넷 서비스 업체가 해외에 서비스를 수출하고자 할 때, 그 지역에 맞는 아바타 서비스를 보다 쉽게 채용할 수 있게 한다.

본 발명이 제안하는 아바타증개시스템은 인터넷 서비스 업체가 도입함으로서 사용자들에게는 다양한 형태의 아바타를 제공하는 일종의 마켓플레이스를 제공해주게 되며, 아바타 제공 업체들에게는 자신들이 새롭게 개발한 아바타를 보다 쉽게 유통시킬 수 있는 새로운 비즈니스의 기회를 열어줄 것이다. 또한 인터넷 서비스 업체가 해외에 서비스를 수출하고자 할 때, 그 지역에 맞는 아바타 서비스를 보다 쉽게 채용할 수 있게 한다.

## [명세서]

### [도면의 간단한 설명]

도 1은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 아바타 증개 서비스 및 사업 방식에 대한 전체 구성을 도면이다.

도 2는 아바타증개시스템의 상세한 구성과 아바타 제공 업체의 시스템 및 인터넷 서비스 업체간의 상호 동작을 나타낸 도면이다.

도 3은 아바타증개시스템과 아바타 제공 업체의 아바타 정보 전송 방식을 나타낸 도면이다.

도 4는 아바타 구매 과정을 나타낸 순서도이다.

도 5a는 사용자가 아바타나 관련 아이템을 구매하여 착용하거나 제거한 후에 발생하는 아바타 변경 요청을 처리하는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 5b는 아바타 변경 요청에 따라 아바타 정보 갱신 과정을 나타낸 순서도이다.

## 도 2

도 6은 아바타가 표시되는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 7a는 아바타 증개 서비스에 가입하는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 7b는 아바타 증개 서비스에서 탈퇴하는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 8는 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 인스턴트 메신저에서 보여질 수 있는 화면을 나타낸 예시도이다.

### [색인어]

아바타, 인스턴트 메신저, 웹, 아바타 증개, 아바타 마켓플레이스

도 9은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 웹 서비스에서 보여질 수 있는 화면을 나타낸 예시도.

도 10은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 웹 서비스 및 인스턴트 메시지에서 보여질 수 있는 아바타의 종류를 구분한 예시도이다.

<도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

- 10 – 인터넷 단말기
- 110 – 인스턴트 메신저
- 115 – 인터넷 브라우저
- 120 – 웹 서비스 서버
- 130 – 인스턴트 메신저 서버
- 200 – 아바타증개시스템
- 210 – 아바타 증개시스템의 웹 서비스
- 220 – 아바타 증개 모듈
- 300 – 아바타체공시스템
- 320 – 아바타 체공 모듈

업체가 제공하는 아바타들을 사용자들이 선택적으로 사용할 수 있게 하는 아바타증개시스템 및 방법에 대한 것이다.

아바타는 가상 공간에서 사용자 자신을 표현하는 가상적인 존재를 의미한다. 그리고 현재까지 다양한 형태의 아바타 서비스가 등장하고 있다. 이미지 형태의 아바타, /심지원 그래픽 아바타, /음악이는 아바타, /성격 분석을 하여 특정 동물 캐릭터로 보여주는 아바타, /캐리커처 형태의 아바타, /풍부한 표정을 보여주는 아바타, /등의 아바타 서비스가 존재하고 앞으로도 더 많은 형태의 아바타 서비스가 나뉠 것으로 기대된다. 종래의 아바타 서비스는 세이클럽, 프리챌, 다음, 등과 같은 인터넷 서비스 업체에 의하여 서비스 되는 경우와 아바타 제공 업체에 의하여 직접 서비스되는 경우로 나뉘어 질 수 있다. 상기의 어느 경우나 모두 한가지 형태의 아바타만을 사용자에게 제공하게 된다.

이와 같은 종래의 아바타 서비스 방법과 시스템에서는 사용자들이 세이클럽, 프리챌, 다음, 등과 같은 인터넷 서비스에서 한 형태의 아바타만 사용할 수 있을 뿐이다. 또한 새로운 아바타를 만들어 제공하는 업체는 기존의 인터넷 서비스 업체들이 사용하고 있는 아바타 시스템을 새로운 아바타 제공업체를 위하여 교체하지 않는 한, 사용자들에게 아바타를 공급할 방법이 없다./그리고 인터넷 서비스 업체의 입장에서는 자신들의 서비스 경쟁력을 위하여 새로운 아바타 시스템이 등장하면 자신들의 시스템에 적용하여 사용자에게 공급하고 싶어도, 시스템의 교체나 비호환성 문제로 어려운 상황이며, 해외에 자신들의 인터넷 서비스를 공급하면서 해당 나라에 적합한 아바타 시스템을 적용하기 위하여 상당한 개발 시간과 자금이 투자되어야 할 것이다.

- [발명의 목적]
- [발명이 속하는 기술 분야 및 그 분야의 종래기술]
- 본 발명은 웹/인스턴트 메신저,/등과 같은 인터넷 서비스에서 여러



방식이다.

상기 (d) 전송방식은 아바타제공시스템(200)에 있는 사용자의 아바타 정 보를 HTTP 프로토콜을 사용하여 아바타 수신 단계(560)에서 아바타를 전송하는 방식이다.

상기 (e) 전송방식은 아바타제공시스템(200)에 있는 사용자의 아바타 관 리 정보를 기준의 프로토콜이 아닌 소켓을 이용한 독자적인 전송방식 설계하고 전용 프로그램을 개발하여 아바타 수신 단계(560)에서 아바타를 전송하는 방식이다.

바람직한 또 다른 실시예에서 인스턴트 메신저에 아바타 표시를 위한 수 정방식으로는 (f) 메신저 서버에 새로운 메시지를 보내는 방법; (g) 인스턴트 메신저 클라이언트의 상태 변경 이벤트를 이용하는 방법; (h) 인스턴트 메신저의 통 신할 상대 목록에 아바타의 변경 사항이 즉시 표시될 필요가 없다고 간주하고 무 시하는 방법; 툐이 있다. (도면 2 참조)

상기 (f) 방식에서는 사용자가 자신의 아바타를 변경하였을 경우 아바타중 캐시스템(200)은 이 사실을 인스턴트메신저서버(130)에게 알린다./이러한 알림을 위하여 “아바타가 새로 표시 되야 함”을 나타내는 메시지가 인스턴트메신저서버 (130)에 정의되어 있어야 되며, 이러한 메시지를 받았을 때, 인스턴트메신저서버 (130)은 아바타를 변경한 사용자(이하 변경자)와 이 변경자를 친구로 등록한 모든 사용자에게 변경자의 아바타가 변경 되었음을 알리는 메시지를 전송한다. 상기 메시지를 받은 사용자들의 인스턴트메신저(110)는 변경자의 아바타를 아바 타증개스템(200)이나 아바타제공시스템(300)에게 다시 전송 받아 반영하는 방식이다.

상기 (g) 방식에서는 사용자가 자신의 아바타를 변경하게 되면 아바타증 캐시스템(200)은 개별된 프로그램(ActiveX 컨트롤 형태)을 동작시켜 변경자의

인터넷브라우저(115)를 통하여 변경자의 인스턴트 메신저(110)에게 사용자의 상태가 변경되었음을 통지한다./이때의 통지 방식은 해당 인스턴트 메신저의 프로 토콜에 따른다. 상태가 변경되었음을 통지 받은 변경자의 인스턴트 메신저서버 (130)는 변경자를 친구로 등록한 모든 사용자의 인스턴트메신저(110)들에게 이 사실을 인스턴트메신저서버(130)에게 알리게 되며, 인스턴트메신저서버 (130)는 변경자를 친구로 등록한 모든 사용자의 인스턴트메신저(110)들에게 이 사실을 통지하게 된다. 통지를 받은 모든 인스턴트메신저(110)들은 변경자의 아 바타를 아바타증개스템(200)이나 아바타제공시스템(300)에게 다시 전송 받 아 반영하는 방식이다./

상기 (h) 방식은 사용자가 자신의 아바타를 변경한 사실을 인스턴트 메신저(110)나 인스턴트메신저서버(130)에게 즉시 알리지 않는 방식이다. 이것은 인 스턴트메신저(110)의 목록에 보여지는 아바타가 즉시 갱신될 필요가 없다고 간 주되는 경우에 적용할 수 있는 방식이다. 이 방식에서 아바타의 변경이 표현되는 것은 인스턴트메신저(110)에서 사용자의 상태를 체크하게 되는 시점에 이루어진 다.

바람직한 또 다른 실시예에서는, 구매방식으로 (i)충전형 구매방식; (j) 즉 시 결제형 구매방식이 있다. (도면 2 참조)

상기 (i) 방식은 사용자가 일정 금액을 아바타증개스템(200)에 적립을 하고, 아바타제공시스템(300)에서 아이템을 구매할 때 아바타증개스템(200)에 적립한 금액 한도 안에서 적립한 금액의 일부 또는 전부를 사용하여 아바타나 관 련 아이템을 구매하는 방식이다. 이 방식에서 아바타 아이템 구매 대금이 잔여 적립금액을 초과하는 경우 다시 일정 금액을 아바타증개스템(200)에 적립한 다음 구매할 수 있다.

상기 (j) 방식은 사용자가 아바타제공시스템(300)에서 아바타 아이템을 구 매할 경우 구매하는 결제대금 만큼만 지불하고 아바타 아이템을 구매하는 방식을

말하는 것이다. 이때의 구매 정보는 아바타중개시스템(200)으로 전달 된다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 5a에 나타나 있는 아바타중개시스템의 아바타 변경 알림 단계(320)에서 인터넷서비스시스템의 인스턴트 메신저 서버(130)로 호출시 교환되는 데이터는 사용자 아이디와 아바타 상태 변경에 대한 정보를 포함하고, 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 5b에 나타나 있는 아바타중개시스템의 아바타 변경 알림 단계(570)에서 인터넷서비스시스템의 인스턴트 메신저 서버(130)로 호출시 교환되는 데이터는 사용자 아이디와 아바타 상태 변경에 대한 정보를 포함하고, 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 7a에 나타나 있는

인스턴트 메신저(110) 또는 웹 서비스(120)에서 아바타중개시스템의 사용자 정보 수신 단계(760)로 호출시 교환되는 데이터는 사용자 아이디를 포함하고, 서비스

시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 4에 나타나 있는 아바타제공시스템(300)의 상품구매 모듈(340)에서 아바타중개시스템(200)의 구매 아이템 확인 단계(410)로 호출시 〈사용자 아이디〉, 〈매 아이템 목록〉, 〈액션 트랜잭션 관련 정보〉를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 4에 나타나 있는 아바타중개시스템(200)의 결제 완료 단계(420)에서 아바타제공시스템(300)의 상품 구매 모듈(340)로 호출시 〈사용자 아이디〉, 〈렌택션 아이디〉 등을 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 5a에 나타나 있는 아바타제공시스템(300)의 아바타 변경 요청 단계(361)에서 아바타중개시스템(200)의 변경 요청 수신 단계(510)로 호출시 〈사용자 아이디〉, 〈아바타제공시스템 아이디〉를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 5b에 나타나 있는 아바타중개시스템(200)의 대상 아바타정보 송신 단계(555)에서 아바타제공시스템(300)의 아바타 전송 서버 단계(362)로 호출시 사용자 아이디를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 6에 나타나 있는 아바타중개시스템의

아바타 정보 제공 단계(625)에서 인터넷서비스시스템과 단말기의 인스턴트 메신저(110)와 웹 서비스(120)로 호출시 교환되는 데이터는 해당 사용자의 아바타를 표현하는 이미지 테이터, HTML 문서를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

인스턴트 메신저(110) 또는 웹 서비스(120)에서 아바타중개시스템의 사용자 정보 수신 단계(760)로 호출시 교환되는 데이터는 사용자 아이디를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 5b에 나타나 있는 아바타제공시스템(300)의 아바타 전송 서버 단계(362)에서 아바타중개시스템의 아바타 수신 단계(560)로 호출시 사용자 아이디, 아바타를 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 6에 나타나 있는 아바타제공시스템(300)의 아바타제공시스템의 아바타 표시로 이동 단계(615)에서 아바타증개시스템의 아바타 표시 단계(330)로 호출 시 사용자 아이디, 아바타 종류, 사용자 상태, 아바타 표정을 포함하고, 서비스 시스템의 필요에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 도 7b에 나타나 있는 아바타제공시스템(300)의 아바타제공시스템의 탈퇴사용자 통보 단계(775)에서 아바타증개시스템의 탈퇴 처리 단계(350)로 호출 시 사용자 아이디를 포함하고, 서비스 시스템의 환경에 따라 추가적인 데이터가 교환될 수 있다.

바람직한 또 다른 실시예에서, 상기의 아바타 증개 서비스는 인스턴트 메신저와 웹 뿐만 아니라 유선과 무선을 비롯한 인터넷 기반의 모든 어플리케이션 및 서비스에 사용될 수 있다.)

이어서 첨부한 도면들을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 아바타 증개 서비스 및 사업 방식에 대한 개략적인 전체 구성도이다.

도 1을 참조하면, 아바타 증개 서비스는 브라우저(115), 인스턴트메신저(110), 등과 같은 인터넷 단말기(10), 애드웨어, 세이틀럽, 핸드폰, 태블릿, 등과 같은 인터넷 서비스업체에 의해 제공되는 인터넷서비스시스템(100), 아바타 제공업체들이 제공하는 아바타제공시스템(300a, 300b, 300c, 이하 300으로 별명하여 칭함). 그리고 아바타증개시스템(200)으로 구비된다. 사용자는 인터넷단말기(10)를 사용하여 인터넷서비스시스템(100)을 접속하고, 해당 인터넷 서비스에서 제공되는 아바타증개시스템(200)에 접속한다. 인터넷단말기(10)는 컴퓨터, 인터넷이

지원되는 전화기, 인터넷 TV, 등 인터넷 기반으로 동작이 가능한 브라우저(115)나 인스턴트메신저(110), 등과 같은 어플리케이션은 어느 것이나 무방하다. 인터넷 서비스 업체가 자신들의 인터넷서비스시스템(100)에 본 발명에 따른 아바타증개시스템(200)을 도입하거나 연동하여 사용하는 경우에는 여러 형태의 아바타를 추가적인 작업을 최소화하여 사용자에게 제공할 수 있다. 또한 아바타 제공업체는 자신들의 아바타제공시스템(300)을 통하여 최소한의 연동으로 인터넷 서비스 업체에게 아바타 솔루션을 제공할 수 있게 된다.

이러한 경우에 인터넷 서비스 업체, 아바타 증개 업체, 아바타 제공업체 간에 수익 분배하는 형태의 사업 방식이 가능하다. 또한 인터넷 서비스 업체가 아바타증개시스템을 직접 구축한 경우에는 인터넷 서비스 업체와 아바타 제공업체간에 수익 분배하는 사업 방식도 가능하다.

도 2는 아바타 증개를 위한 시스템의 상세한 구성과 아바타 제공업체의 시스템 및 인터넷 서비스 업체의 시스템 사이의 상호 동작을 나타낸 도면이다.

도 2를 참조하면, 아바타증개시스템(200)은 웹 서버(210)와 아바타 증개 모듈(220)과 아바타 제공자 정보 데이터 베이스(294), 결제 정보 데이터 베이스(293), 사용자 정보 데이터 베이스(292)와 아바타 저장소(291)를 구비한다.

아바타 증개 모듈(220)은 내부적으로 구매관리 모듈(230)과 아바타 변경 관리 모듈(240)과 사용자 관리 가입(260), 탈퇴모듈(265)과 아바타 표시 관리 모듈(250)과 사용자 인증 연동 모듈(221)을 구비한다.

상기 아바타 증개 모듈(220)의 구매 관리 모듈(230)은 아바타제공시스템의 상품 구매 모듈(340)과 결제정보 데이터 베이스(293)와 연동하여 아바타 이용 템의 구매를 관리한다.

상기 아바타 증개 모듈(220)의 아바타 변경 관리 모듈(240)은 아바타제공

시스템의 아바타 설정 모듈(360)과 사용자 정보 데이터 베이스(292)와 인터넷 서비스시스템(100)의 인스턴트 메신저 서버(130)와 연동하여 아바타의 변경을 관리한다.

본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 아바타 보관방식이 아바타증개시스템(200)에 아바타를 보관하지 않는 간접 보관 방식인 경우 상기 아바타 변경 관리 모듈(240)과 아바타 저장소(291)은 생략될 수 있으며 인터넷단말기(10)인 인터넷 브라우저(115)나 인스턴트메신저(110)은 아바타제공시스템(300)의 아바타저장소(370)에서 아바타 정보를 가져오게 된다.

상기 아바타 증개 모듈(220)의 사용자 관리 모듈(260, 265)은 결제정보 데이터 베이스(293)과 사용자 정보 데이터베이스(292)와 아바타 저장소(291)와 아바타제공시스템(300)의 탈퇴처리 모듈(350)과 연동하여 사용자의 가입과 탈퇴를 관리한다.

상기 아바타·증개 모듈(220)의 아바타 표시 관리 모듈(250)은 사용자 정보 데이터 베이스(292)와 아바타 저장소(291)와 아바타제공시스템(300)의 아바타 표시 모듈(330)과 연동하여 아바타의 표시를 관리한다.

상기 아바타 증개 모듈(220)의 사용자 인증 연동 모듈(221)은 인터넷서버 시스템(100)과 연동하여 사용자 인증을 관리한다.

상기 아바타 증개시스템(200)의 아바타 저장소(291)는 아바타제공시스템(300)에서 만든 사용자의 쇼핑 아바타를 저장하는 저장공간이다.아바타 저장소(291)는 파일 시스템 또는 데이터 베이스로 구현된다. 아바타 저장소(291)에 저장되는 아바타의 형태는 이미지를 기본으로 하며, 3차원 그림이나, 동그림 등과 같은 추가적인 그래픽, 동화상, 오디오 정보를 포함할 수 있다.

상기 아바타 제공자 정보 데이터 베이스(294)는 여러 아바타제공시스템(300)들의 환경과 자료를 저장 관리하는 데이터 베이스이다. 왜냐하면 하나의 아

바타증개시스템은 동시에 여러 개의 아바타제공시스템(300)과 여러 개의 인터넷 서비스시스템(100)이 연동될 수 있기 때문이다.

인터넷단말기(10)은 인스턴트메신저(110), 웹 브라우저(115)와 다양한 인터넷 어플리케이션들을 구비한다. 인터넷서비스시스템(100)은 인스턴트메신저 서버(130), 웹 서비스 서버(120)와 다양한 인터넷 어플리케이션 서버를 구비한다. 아바타제공시스템(300)은 웹서버(310)와 아바타 제공 모듈(320)을 구비한다.

상기 아바타 제공 모듈(320)은 아바타 표시 모듈(330), 상품 구매 모듈(340), 탈퇴 처리 모듈(350), 아바타 설정 모듈(360), 아바타 저장소(370), 판매 정보 데이터베이스(380), 그리고 각 아바타 제공 업체별로 필요한 추가적인 프로그램이나 데이터 베이스를 구비한다.

도 4는 아바타 구매 과정을 나타낸 순서도이다.

도 4를 참조하면, 사용자는 인터넷단말기(10)로 인터넷서비스시스템(100)에 접속하면, 도8과 도9에서 보여지는 것과 같은 형태의 다양한 인터페이스를 볼 수 있고, 아바타나 아바타 관련 상품을 구매할 수 있다. 이때, 아바타증개시스템(200)은 아바타제공시스템(300)과 연동하여 사용자에게 여러 아바타 제공업체들이 제공하는 구매할 수 있는 상품들을 보여 준다. 사용자가 새로 구매할 상품을 선택하고 그에 대한 대금 결제를 결정하면, 그 정보가 아바타제공시스템(300)의 상품구매 모듈(340)을 통해 아바타증개시스템(200)으로 전송된다.

단계 400에서, 아바타증개시스템(200)은 인터넷서비스시스템(100)으로부터 사용자 ID를 포함하는 접속 정보를 수신한 후,

단계 405에서 인터넷서비스시스템(100)과 연동하는 사용자 인증 절차를 수행한다. 사용자 인증 절차는 일반적인 사항이므로 구체적인 설명은 생략하기로

한다.

단계 407에서 사용자에게 아바타나 아바타 아이템을 구매할 수 있는 화면을 보여 준다. 이 화면은 아바타증개시스템(200)과 연결된 아바타 제공 업체들 의 목록과 구체적인 상품 정보를 아바타제공시스템(300)에서 화면을 끌어다 보여주거나, 아바타제공시스템(300)으로부터 정보를 받아서 가공해서 아바타증개시스템(200)에서 보여줄 수도 있다. 사용자가 단계 407에서 아바타나 아바타 아이템을 구매하게 되면 아바타제공시스템(300)의 상품구매 모듈(340)이 구매 처리를 하게 되며, 단계 410을 호출한다.

단계 410에서, 아바타제공시스템(300)의 상품구매 모듈(340)로부터 사용자가 구매하려는 아바타나 아바타 아이템들에 대한 정보를 수신한다. 이 정보에는 구매에 필요한 트랜잭션 ID, 아이템 목록, 가격과 함께 필요시 추가적인 결제 정보를 포함한다.

단계 415에서, 아바타증개시스템(200)은 사용자가 선택한 아바타 아이템 들을 결제하고, 트랜잭션 ID, 아이템 목록, 가격 등을 포함하는 결제 정보를 결제 정보 데이터베이스(293)에 저장한다. 결제시 사용하는 방식에는 충전형과 즉시 결제형이 있을 수 있다. 구체적인 결제 방식은 이미 일반적으로 사용되는 사항이므로 생략한다.

단계 500 내지 단계 505는 도 4를 참조하여 설명한 단계 400 내지 단계 405와 동일하므로 그 설명을 생략하기로 한다.

단계 510에서, 아바타제공시스템(300)으로부터 전달된 아바타 변경 요청 정보를 수신한다. 아바타 변경 요청 정보에는 사용자 ID를 비롯한 아바타 제공 업체 ID 관련 정보가 포함될 수 있다.

단계 515에서, 아바타증개시스템(200)은 아바타 변경 요청에 대한 처리가 마무리되기 전에, 인터넷서비스시스템(100)으로부터 해당 아바타 표시에 대한 요청이 들어왔을 때 변경된 아바타를 제공할 수 있도록 하기 위한 정보를 사용자 정보 데이터 베이스(292)에 저장한다. 이 정보에는 대상 사용자 ID에 대한 현재 아바타 제공 업체 ID, 가입한 아바타 제공 업체 목록, 변경된 아바타에 대한 임시 URL을 포함한 추가적인 정보들이 포함될 수 있다.

본 발명의 바람직한 일 실시예에서, 아바타 보관방식이 간접 보관 방식인 경우 상기 단계 515는 생략될 수 있다.

수 있게 된다.

단계 420에서, 트랜잭션 ID를 포함하는 구매 정보를 아바타제공시스템의 상품구매 모듈(340)에 전달하여 결제가 완료되었음을 알린다.

이러한 구매 결제 과정을 통하여 사용자는 자신이 사용하는 인터넷 서버에서 여러 아바타 제공 업체들이 제공하는 다양한 아바타를 선택하고, 구매할 수 있게 된다.

단계 520에서, 아바타증개시스템(200)은 인터넷서비스시스템(100)의 인스 텐트 메신저 서버(130)에게 해당 아바타의 변경 사실을 통보한다.

본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 아바타 표시를 위한 수정 방식이 인스턴트 메신저(110)의 상태 변경 이벤트를 이용하는 방식인 경우 아바타 변경 사실을 수신하는 것은 인스턴트 메신저 서버(130)가 아닌 인스턴트 메신저(110)가 될 수 있다.

본 발명의 바람직한 다른 실시 예에서, 아바타 표시를 위한 수정 방식이 인스턴트 메신저(110)의 통신할 상대 목록에 아바타가 변경 사항을 즉시 표시될 필요가 없다고 간주하고 무시하는 방식인 경우 상기 단계 520은 생략될 수 있다.

단계 525에서, 아바타가 변경되어야 할 사용자에 대한 정보를 변경 요청 큐(242)에 저장한다. 이 정보에는 예상 사용자 ID, 아바타 제공업체 ID 등에 포함된 정보를 포함할 수 있다.

도 3은 아바타중개시스템(200)과 아바타 제공업체의 아바타제공시스템(300) 사이의 아바타 정보 전송 방식을 나타낸 도면이다.

도 3을 참조하면, 아바타제공시스템의 아바타 변경모듈은 아바타 변경 요청 처리 모듈(241)과 전송 요청 대기 큐(242), 아바타 전송 모듈(243), 아바타 변경 알림 모듈(244)을 구비한다.

본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 전송요청 대기 큐(242)는 아바타 변경 요청 처리모듈(241)과 아바타 전송모듈(243)간의 메시지 전달을 위한 다른 형식으로 대처될 수 있다. 또한 아바타 변경 요청 처리모듈(241)과 아바타 전송모듈(243)의 직접 연결되어 전송요청 대기 큐(242)가 생략되어질 수도 있다.

본 발명의 바람직한 다른 실시 예에서, 아바타 표시를 위한 수정 방식이 인스턴트 메신저(110)의 통신할 상대 목록에 아바타가 변경 사항을 즉시 표시될 필요가 없다고 간주하고 무시하는 방식인 경우 상기 아바타 변경알림 모듈(244)은 생략될 수 있다.

본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 아바타 보관방식이 아바타제공시스템(300)에 보관이 되고 인터넷단말기(10)가 아바타에 대한 정보 조회시 아바타제공시스템(300)이 보관한 정보를 알려주는 간접 보관 방식인 경우, 도 5b의 전체 과정이 생략될 수 있다.

도 5b를 참조하면, 단계 550에서 변경 요청 대기 큐(242)에 저장되어 있는 예상 사용자 ID, 아바타 제공업체 ID 등을 포함하는 아바타 변경 요청 정보를 가져온다.

단계 555에서, 변경된 사용자의 아바타 데이터를 아바타제공시스템의 아바타 전송 모듈(362)에 요청한다.

단계 560에서, 아바타제공시스템의 아바타 전송 서버(362)로부터 아바타 데이터를 수신하여 그 내용을 아바타 저장소(291)에 저장한다. 아바타제공시스템의 아바타 전송 서버(362)로부터 수신되는 데이터에는 대형 아바타 데이터, 중형 아바타 데이터, 소형 아바타 데이터 등을 포함할 수 있다.

단계 565에서, 도 5a의 단계 515에서 사용자 정보 데이터베이스(292)에 임시로 저장한 아바타 URL 등을 포함하는 임시 정보를 정식 아바타에 대한 정보로 변경한다.

단계 570에서, 인터넷서비스시스템의 인스턴트 메신저 서버(130)에게 아바타의 변경사실을 통보한다.

본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 아바타 표시를 위한 수정 방식이 인스턴트 메신저(110)의 통신할 상대 목록에 아바타가 변경 사항을 즉시 표시될 필요가 없다고 간주하고 무시하는 방식인 경우 인터넷서비스시스템에서 아바타 변경 사설을 수신하는 것은 인스턴트 메신저(110)가 될 수 있다.

본 발명의 바람직한 다른 실시 예에서, 아바타 표시를 위한 수정 방식이

인스턴트 메신저의 통신할 상대 목록에 아바타가 변경 사항을 즉시 표시될 필요가 없다고 간주하고 무시하는 방식인 경우 상기 단계 570은 생략될 수 있다.

✓ 도 6은 상기의 아바타 변경 과정에 따라 인터넷단말기(10)에 아바타가 표시 되기 위한 과정을 나타낸 순서도이다.

도 6을 참조하면, 단계 600에서 인스턴트 메신저(110)나 웹 서비스(120)로부터 대상 사용자(ID)아바타의 종류/대상 사용자 상태/아바타 표정/등을 포함하는 아바타 표시 정보를 요청 받는다.

단계 605에서, 사용자 정보 테이터 베이스(292)에서 대상 사용자 ID에 대해 아바타 URL 정보를 포함하는 사용자 정보를 확인한다.

단계 610에서, 단계 605 아바타 URL을 검사하여 임시 아바타 URL인지, 정식 아바타 URL인지 판단한다. 만약, 임시 아바타 URL이면 단계 615로 이동하고, 임시 아바타 URL이 아니면 단계 620으로 이동한다.

단계 615에서, 아바타제공시스템(300)의 아바타 표시 모듈(330)에서 제공하는 URL을 호출한다./사용자는 아바타증개시스템(200)에 저장된 아바타 이미지를 보는 것이 아니라 아바타제공시스템(300)에 저장된 아바타 이미지를 보게 된다.

단계 620에서, 요청된 아바타 종류에 따라 아바타 저장소(291)에서 대형 아바타 데이터, 중형 아바타 데이터, 소형 아바타 데이터 등을 포함하는 아바타 데이터를 가져온다.

단계 625에서, 아바타 표시를 요청한 인터넷 서비스업체의 웹서비스(120)나 인스턴트 메신저(110)로 대형 아바타 데이터, 중형 아바타 데이터, 소형 아바타 데이터 등을 포함하는 아바타 데이터를 전송한다.

- 본 발명의 바람직한 일 실시 예에서, 시스템 성능 등의 이유로 단계 600에

서 인터넷서비스시스템이나 단말기로부터 임시 아바타의 표시를 원하지 않는다는 정보를 수신하는 경우, 단계 605, 단계 610, 단계 615 등은 생략할 수 있다.

도 7a는 아바타 중개 서비스에 가입하는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 7a를 참조하면, 단계 700 내지 단계 705는 도 4를 참조하여 설명한 단계 400 내지 단계 405와 동일하므로 그 설명을 생략하기로 한다.

단계 710에서, 인터넷서비스시스템(100) 또는 인터넷단말기(10)으로부터 해당 사용자의 ID 또는 해당 사용자를 나타내는 고유한 키 값(Unique Key Value)을 수신하고, 추가정보로서 이름 및 기타 사용자 정보를 수신할 수 있다. 수신할 수 있는 정보는 인터넷서비스시스템(100)에 따라 다를 수 있다.

단계 715에서, 상기 단계 710에서 받은 정보 외에 가입시 필요한 추가 정보가 있다면 사용자로부터 추가 정보를 입력 받는 단계이다. 추가 정보에는 사용자의 전자우편 주소 등이 포함될 수 있다. 추가 테이터 입력이 필요 없다면 이 단계는 생략될 수 있다.

단계 720에서는 단계 710, 715에서 입력받은 테이터를 토대로 사용자 등록을 하고 사용자 정보를 사용자 정보 테이터베이스(292)에 저장한다.

도 7b는 아바타 중개 서비스에서 탈퇴하는 과정을 나타낸 순서도이다.

도 7b를 참조하면, 단계 750 내지 단계 755는 도 4를 참조하여 설명한 단계 400 내지 단계 405와 동일하므로 그 설명을 생략하기로 한다.

단계 760에서, 인터넷서비스시스템 또는 인터넷 단말기로부터 접속한 사용자의 ID 또는 해당 사용자를 나타내는 고유한 키 값(Unique Key Value)을 수신하고, 추가정보로서 이름 및 기타 사용자 정보를 수신할 수 있다. 수신할 수 있는 정보는 인터넷서비스시스템(100)에 따라 다를 수 있다.

단계 765에서, 사용자 정보 테이터베이스(292), 결제 정보 테이터베이스

(293)에 저장된 사용자 정보 및 결제 정보를 가져와서 탈퇴 사항을 최종 확인한다.

단계 770에서, 사용자 정보 데이터베이스(292), 결제 정보 데이터베이스

(293), 아바타 저장소(291) 해당 사용자가 탈퇴 되었음을 기록한다.

단계 775에서, 해당 사용자에 대한 탈퇴 정보 아바타체공시스템에 통보 한다. 탈퇴 정보에는 해당 사용자의 ID 또는 해당 사용자를 나타내는 고유한 키 값(Unique Key Value)을 포함하여, 해당 사용자의 이름, 탈퇴시각 등의 정보를 포함할 수 있다.

본 발명의 바탕자한 일 실시예에서, 단계 775에서 아바타체공시스템(300)의 탈퇴처리 모듈(350)에 제공하는 탈퇴 정보에 대한 처리는 아바타체공시스템(300)에 따라, 온라인으로 바로 처리; 또는 오프라인으로 일괄처리; 또는 탈퇴 정보에 대해 추가 처리를 하지 않음 등의 형태로 정리할 수 있다.

도 8은 본 발명의 바탕자한 일 실시예에 따른 인스턴트 메신저(110)에서 보여질 수 있는 화면을 나타낸 예시도이다. 여기서는 아바타 증개서비스가 Microsoft 시의 MSN 서비스의 메신저에 적용 및 연동한다고 가정하고 가술하였으나, 이외의 다른 업체의 인스턴트 메신저에도 적용 및 연동할 수 있다. 또한 개인과 화면 구성요소도 인터넷 서비스 업체의 정책과 인스턴트 메신저에 따라 달라질 수 있다.

도 8을 참조하면, 화면800은 인스턴트 메신저에 등록된 친구 목록을 보는 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 800에서, 원형체1 부분은 인스턴트 메신저 사용자 자신의 아바타를 나타내는 부분이다. 보통의 인스턴트 메신저의 경우는 중형 아바타로 표시하지만

종류에 따라 대형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 800에서, 원형체2 부분은 사용자가 친구로 등록한 사용자의 아바타가 보여지는 부분이다. 보통의 인스턴트 메신저의 경우는 소형 아바타로 표시하지만 종류에 따라 대형 아바타나 중형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 800에서, 원형체 3부분은 아바타 관련 링크를 노출 시킬 수 있으며 사용자가 클릭할 때 같은 원도우에서 이동할 수 있고 또는 별도 팝업 윈도우로 떠서 이동할 수 있다.

화면 800에서, 원형체 4부분은 아바타 관련 메뉴를 추가할 수 있으며 추가될 메뉴 밀리에 아바타 관련 서브메뉴가 추가될 수 있다. 관련 서브메뉴로는 아바타를 가기, 아바타 변경 등이 포함될 수 있다.

화면 800에서, 원형체 5부분은 인스턴트 메신저의 친구 목록을 보는 화면이 템이나 템에 상응하는 사용자 인터페이스로 카테고리가 분류된 경우, 템이나 템에 상응하는 사용자 인터페이스를 이용하여 아바타 카테고리가 추가될 수 있다.

화면 810은 화면800의 원형체5부분을 사용자가 클릭했을 때 나타나는 화면으로, 인스턴트 메신저에서 아바타 관련 정보를 표시하는 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 810에서, 아바타 관련 정보가 표시되는 영역에 자신의 아바타를 포함한 아바타 설정에 대한 메뉴, 관련 뉴스, 공지사항, 아바타 몰 또는 판매 촉진을 위한 정보가 표시될 수 있다.

화면 820은 인스턴트 메신저 사용자가 다른 인스턴트 메신저 사용자와 대화하는 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 820에서, 원형체1 부분은 사용자들이 대화하는 내용이 나타나는 부분에 사용자의 별명이나 아이디 또는 그에 상응하는 대화명 대신 그 사용자의 아바타가 표시되거나, 또는 사용자의 별명이나 아이디 또는 그에 상응하는 대화명 옆에 그 사용자의 아바타가 표시될 수 있다.

화면 820에서, 원형체2 부분을 Click하면 사용자가 자신의 아바타에 맞는 모티콘을 입력할 수 있는 메뉴가 나타나서 사용자가 자신의 아바타에 맞는 이 모티콘을 입력할 수도 있다.

화면 820에서, 원형체3 부분은 대화하고 있는 사용자들의 아바타를 표시하는 부분이다. 보통의 대형 아바타로 표시하지만, 경우에 따라 중형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 820에서, 원형체4 부분은 사용자가 입력하는 대화내용에 따라 자동으로 자신의 아바타 표정을 바꾸도록 하는 기능을 추가할 수 있다.

화면 830은 인스턴트 메신저의 옵션 설정 화면으로 아바타에 관한 옵션 기능이 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나내고 있다.

화면 830에서, 원형체1 부분같이 인스턴트 메신저의 환경을 설정하는 부분에 템이나 그에 상응하는 사용자 인터페이스를 사용하여 아바타에 대한 카테고리를 추가 할 수 있다. 또한 추가된 카테고리에서 사용자가 인스턴트 메신저상에서의 아바타 표시 여부, 대화시 표정 자동변경 여부를 설정할 수 있다.

도 9는 본 별명의 바람직한 일 실시예에 따른 웹 서비스에서 보여질 수

있는 화면을 나타낸 예시도이다. 여기서는 아바타 중개 서비스가 Microsoft 사의 MSN 서비스([www.msn.co.kr](http://www.msn.co.kr))에 적용하고 연동한다고 가정하고 기술하였으나, 이 외의 다른 업체의 웹 서비스에도 적용하고 연동할 수 있다. 또한 디자인과 화면 구성요소도 인터넷 서비스 업체의 정체와 웹 서비스에 따라 달라질 수 있다. 도 9를 참조하면, 화면 900은 웹 상의 사용자 정보보기 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 900에서, 원형체1 부분은 사용자의 아바타를 표시한다. 보통은 대형 아바타로 표시하지만, 경우에 따라 중형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 910은 웹 채팅의 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 910에서, 원형체 1부분과 같이 웹 채팅의 Home에 해당 사용자 자신의 아바타를 나타낼 수 있으며, 보통의 경우 대형 아바타로 표시하지만 종류에 따라 중형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 910에서, 원형체 2 부분은 사용자들이 채팅하는 내용이 나타나는 부분으로, 사용자의 별명 또는 아이디 또는 그에 상응하는 대화명 대신 사용자를 나타내는 아바타가 표시될 수 있고 또는 사용자의 별명 또는 아이디 또는 그에 상응하는 대화명 옆에 아바타가 표시될 수 있다.

화면 910에서, 원형체 3 부분과 같이 채팅방에 있는 사용자 목록에 사용자를 추가 할 수 있다. 또한 추가된 카테고리에서 사용자가 인스턴트 메신저상에서의 아바타 표시 여부, 대화시 표정 자동변경 여부를 설정할 수 있다.

도 9는 본 별명의 바람직한 일 실시예에 따른 웹 서비스에서 보여질 수

화면 920은 웹 커뮤니티 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 나타내고 있다.

화면 920에서, 원형체 1부분과 같이 웹 커뮤니티의 Home에 해당 사용자 자신의 아바타를 나타낼 수 있으며, 보통의 경우 대형 아바타로 표시하지만 종류에 따라 중형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 920에서, 원형체 2부분과 같이 웹 커뮤니티의 게시판 또는 방명록 또는 그에 상응하는 사용자의 행위를 나타내는 서비스에 해당 사용자 자신의 아바타를 나타낼 수 있으며 보통의 경우는 대형 아바타로 표시하지만 종류에 따라 중형 아바타나 소형 아바타로도 표시할 수 있다. 또한 사용자의 상태에 따라 모양이 바뀌어 질 수 있다.

화면 930은 기타 웹 서비스 화면상에서 아바타 중개 서비스의 아바타가 어느 곳에 어떤 형태로 표시되는지 또 어떠한 기능이 노출되는지 예로서 나타내고 있다.

화면 930에서, 사용자의 별명 또는 아이디 또는 그에 상응하는 대화명이 표시되는 부분에 대신 그 사용자를 나타내는 아바타가 표시될 수 있고 또는 사용자의 별명 또는 아이디 또는 그에 상응하는 대화명 옆에 그 사용자의 아바타가 될 수 있다.

도 10은 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 웹 서비스 및 인스턴트 메시지에서 보여질 수 있는 아바타의 종류를 구분한 예시도이다. 여기서는 아바타의 크기에 따라 3단계로 분류 했으나 인터넷 서비스 업체의 정체와 필요에 따라서 그 분류의 방식 및 개수는 달라질 수 있다.

도 10을 참조하면, 화면 1000은 사용자의 아바타를 가장 상세하게 나타낸 경우이며 대형 아바타로 분류한다. 아바타 형태에 따라 애니메이션을 줄 수 있으며 아바타 표정 또는 기타 소도구를 표시할 수 있다. 도8의 화면800의 원형체2부분과 같이 사용자가 버디로 등록한 사용자의 아바타를 소형 아바타로 표시할 수 있다.

화면 1020은 사용자의 아바타의 얼굴만 나타낸 경우이며 소형 아바타로 분류한다. 아바타 형태에 따라 애니메이션을 줄 수 있으며 아바타 표정 또는 기타 소도구를 표시할 수 있다. 화면 1000은 사용자 상태 또는 아바타 표정에 따라 서로 다른 모양의 아바타가 존재할 수 있다. 사용자 상태 또는 아바타 표정에 따라 서로 다른 모양의 아바타가 존재할 수 있다. 사용자 상태에 대해서 예로서 온라인, 다른 용무중, 부재 중, 곧 돌아오겠음, 자리비움, 통화중, 식사중, 오프라인 등이 있을 수 있으며 서비스 성격에 따라 상태의 종류가 가감될 수 있다. 아바타 표정의 예로서 웃는 모습, 우는 모습, 화난 모습 등이 있을 수 있으며 서비스의 성격에 따라 표정의 종류가 가감될 수 있다.

화면 1010은 사용자의 아바타의 상반신을 나타낸 경우이며 중형 아바타로 분류한다. 아바타 형태에 따라 애니메이션을 줄 수 있으며 아바타 표정 전신 및 배경 또는 기타 소도구를 표시할 수 있다.

화면 1010에서, 사용자 상태 또는 아바타 표정에 따라 서로 다른 모양의 아바타가 존재할 수 있다. 사용자 상태 예로서 온라인, 다른 용무중, 부재중, 곧 돌아오겠음, 자리비움, 통화중, 식사중, 오프라인이 있을 수 있으며 서비스 성격에 따라 상태의 종류가 가감될 수 있다. 아바타 표정의 예로서 웃는 모습, 우는 모습, 화난 모습 등이 있을 수 있으며 서비스의 성격에 따라 표정의 종류가 가감될 수 있다.

돌아오겠음, 자리비움, 통화중, 식사중, 오프라인이 있을 수 있으며 서비스 성격에 따라 상태의 종류가 가감될 수 있다. 아바타 표정의 예로서 웃는 모습, 우는 모습, 화난 모습 등이 있을수 있으며 서비스의 성격에 따라 표정의 종류가 가감 될 수 있다. ↴

#### [발명의 효과]

본 발명에 따른 아바타 중개 시스템 및 방법이 제공하는 아바타 서비스는 종래의 인터넷 서비스에서 제공되는 아바타 서비스와 달리 사용자는 형태의 아바타를 선택할 수 있고, 인터넷 서비스 업체는 아바타 제공업체들로부터 여러 형태의 아바타를 손쉽게 공급 받을 수 있으며, 아바타 제공업체는 용이하게 시장에 진입하고 경쟁할 수 있게 된다. 이는 인터넷 서비스 업체가 하나의 아바타 제공 시스템만을 이용해 서비스하는 기존의 방식과 달리, 본 발명이 제안하는 여러 개의 아바타 제공 시스템을 동시에 수용할 수 있는 아바타 중개 시스템과 방법에 의하여 가능하다.

인터넷 서비스 업체들은 경쟁력 확보를 위하여 본 발명에 따른 아바타 중개 시스템 및 방법을 수용하여 서비스를 하게 될 것이며, 아바타 제공업체들에게는 보다 쉬운 시장 진입과 경쟁적인 비즈니스 시장이 제공되고, 이에 따라 아바타를 기반으로 하는 가상 공간 비즈니스는 더 활성화 될 것이다. 또한 인터넷 서비스 업체들의 해외 진출 시에 본 발명에 따른 아바타 중개 시스템 및 방법은 해당 국가나 지역의 문화적인 특성에 맞는 아바타 제공 업체들의 서비스를 수용하여 보다 경쟁력이 있고, 저렴하고, 신속한 해외 진출을 가능하게 할 것이다.

[특히 청구범위]

[청구항 1]

인터넷 서비스 업체의 인터넷 서비스 시스템과 아바타 제공업체의 아바타 제공 시스템 사이에 아바타 및 아바타 관련 아이템의 판매와 구매를 중개하는 방법으로서,

(a) 인터넷 서비스 시스템의 사용자가 아바타 증개 서비스 시스템에 접속하는 단계;

(b) 아바타 증개 서비스 시스템에 등록된 아바타 제공 시스템에서 아바타 또는 아바타 관련 아이템을 구매하여 보관하는 단계; 및

(c) 구매한 아바타 또는 아바타 관련 아이템이 사용자가 속한 인터넷 서비스의 웹이나 인스턴트 메신저와 같은 인터넷 어플리케이션을 통해 표시되는 단계

를 포함하는 것을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법.

[청구항 2]

제 1 항에 있어서, 상기 (c) 단계 이후에, 사용자가 원할 경우, 아바타 증개 서비스 시스템에서 탈퇴하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법.

[청구항 3]

제 1 항에 있어서,

상기 (b) 단계에서, 인스턴트 메신저에서 아바타가 표시되기 위해서 인스턴트 메신저 서버에 아바타가 새로 표시 되야 함을 나타내는 메시지가 정의 되야 하고, 아바타가 새로 표시될 필요가 있는 경우 아바타 증개 시스템은 이러한 메시지를 인스턴트 메신저 서버에게 보내면 인스턴트 메신저 서버가 연관된 인스턴트 메신저들에게 알려줘서 새로 표시되게 하는 방법을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법

[청구항 4]

제 1 항에 있어서,

상기 (c) 단계에서, 인스턴트 메신저에서 아바타가 표시되기 위해서

제 1 항에 있어서,

상기 (b) 단계에서, 사용자가 구매한 아바타를 아바타 증개 시스템에 있는 아바타 저장소에 보관하고, 인터넷 서비스 시스템이나 인터넷 단말기가 아바타 제공 시스템에 저장된 아바타를 보여주는 방법을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법

[청구항 5]

제 3 항에 있어서,

사용자가 구매한 아바타를 아바타 증개 시스템에 있는 아바타 저장소에 직접 보관하기 위해서, 아바타 제공 시스템에서 아바타 증개 시스템으로 아바타 관련 정보들이 전송하는 방법은

FTP 전송 방식, HTTP 전송 방식, 또는 소켓을 이용한 전용 프로그램에 의한 전송 방식 중 적어도 하나를 사용하는 것을

특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법

[청구항 6]

제 1 항에 있어서,

상기 (c) 단계에서, 인스턴트 메신저에서 아바타가 표시되기 위해서 인스턴트 메신저 서버에 아바타가 새로 표시 되야 함을 나타내는 메시지가 정의 되야 하고, 아바타가 새로 표시될 필요가 있는 경우 아바타 증개 시스템은 이러한 메시지를 인스턴트 메신저 서버에게 보내면 인스턴트 메신저 서버가 연관된 인스턴트 메신저들에게 알려줘서 새로 표시되게 하는 방법을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법

[청구항 7]

제 1 항에 있어서,

을 특징으로 하는 아바타 증개 서비스 방법

[청구항 4]

사용자의 상태가 변경 되었음을 인스턴트 메신저에게 알리는 프로그램을 아바타 중개 시스템이 동작시키면, 그러한 상태 변경 메시지는 인스턴트 메신저 서비스를 통하여 연관된 인스턴트 메신저들에게 전파되고, 그러한 메시지를 받은 인스턴트 메신저들이 죄신 아바타를 보여주게 하는 방법

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 8]

제 1 항에 있어서,

상기 (c) 단계에서, 인스턴트 메신저에서 아바타가 표시되기 위해서

아바타 중개 시스템이 인스턴트 메신저나 인스턴트 메신저 서버에게 알려줘야 하는 경우에, 사용자에게 불필요하다고 판단해서 아바타 중개 시스템에

아무런 통지도 안해주는 방법

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 9]

제 1 항에 있어서,

상기 (b) 단계에서, 사용자가 아바타를 구매시 아바타 중개 시스템에

서 구매 비용을 충전한 후에 아바타나 관련 아이템을 구매하는 방식 또는

충전이 없이 즉시 결제하여 구매하는 방식 중 적어도 하나를 사용하는 것

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 10]

제 1 항에 있어서,

상기 (a), (b), (c) 단계에서, 인터넷 서비스 시스템과 아바타 중개 시

스템 사이에 교환되는 정보는 사용자의 아이디나 유사 인식 정보, 아바타 상태, 변경 정보, 사용자 명, 전자 우편 주소, 아바타 종류, 사용자 연결 상태,

아바타 표정 정보, 아바타 이미지 정보, 아바타 관련 HTML, 또는 그 외에

상호간의 필요한 정보들을 교환하는 것

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 11]

제 1 항에 있어서,

상기 (a), (b), (c) 단계에서, 아바타 제공 시스템과 아바타 중개 시스

템 사이에 교환되는 정보는 사용자의 아이디나 유사 인식 정보, 구매 아이템 목록, 가격, 트랜잭션 관련 정보, 아바타 종류, 사용자 상태, 아바타 표정 정보, 또는 그 외에 상호간의 필요한 정보들을 교환하는 것

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 12]

제 1 항에 있어서,

상기 (c) 단계에서, 인스턴트 메신저와 웹 브라우저 아니라 유선과 무선을

비롯한 인터넷 기반의 모든 어플리케이션에서 적용되어 표시될 수 있게 하는 것

을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 방법

#### [청구항 13]

인터넷 서비스 시스템과 아바타 제공 시스템 사이에 아바타 및 아바

타 관련 아이템의 판매와 구매를 중개하는 시스템으로서,

(a) 인터넷 서비스 시스템의 사용자가 아바타 중개 서비스 시스템에 접속하는 수단;

제 1 항에 있어서,

상기 (a), (b), (c) 단계에서, 인터넷 서비스 시스템과 아바타 중개 시

스템 사이에 교환되는 정보는 사용자의 아이디나 유사 인식 정보, 아바타 상태, 변경 정보, 사용자 명, 전자 우편 주소, 아바타 종류, 사용자 연결 상태,

아바타 표정 정보, 아바타 이미지 정보, 아바타 관련 HTML, 또는 그 외에

비스의 웹이나 인스턴트 메신저와 같은 인터넷 어플리케이션을 통해

표시되는 수단

를 구비하고 실행하는 것을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 시스템.

[청구항 14]

제 13 항에 있어서,

상기의 아바타 중개 서비스 시스템은

(a) 웹 서버 프로그램;

(b) 아바타 구매 관리 기능, 아바타 변경 관리 기능, 사용자 가입 및 탈퇴 관리 기능, 아바타 표시 관리 기능, 그리고 사용자 인증 연

동을 위한 기능을 포함하는 아바타 중개 프로그램;

(c) 아바타 제공자 정보 데이터, 결재 정보 데이터, 사용자 정보 데이터를 저장하는 데이터 베이스;

를 포함하는 것을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 프로그램

[청구항 15]

제 14 항에 있어서,

아바타 정보를 아바타 중개 서비스 시스템에 보관할 필요가 있을 때,

아바타 정보를 보관하는 저장소

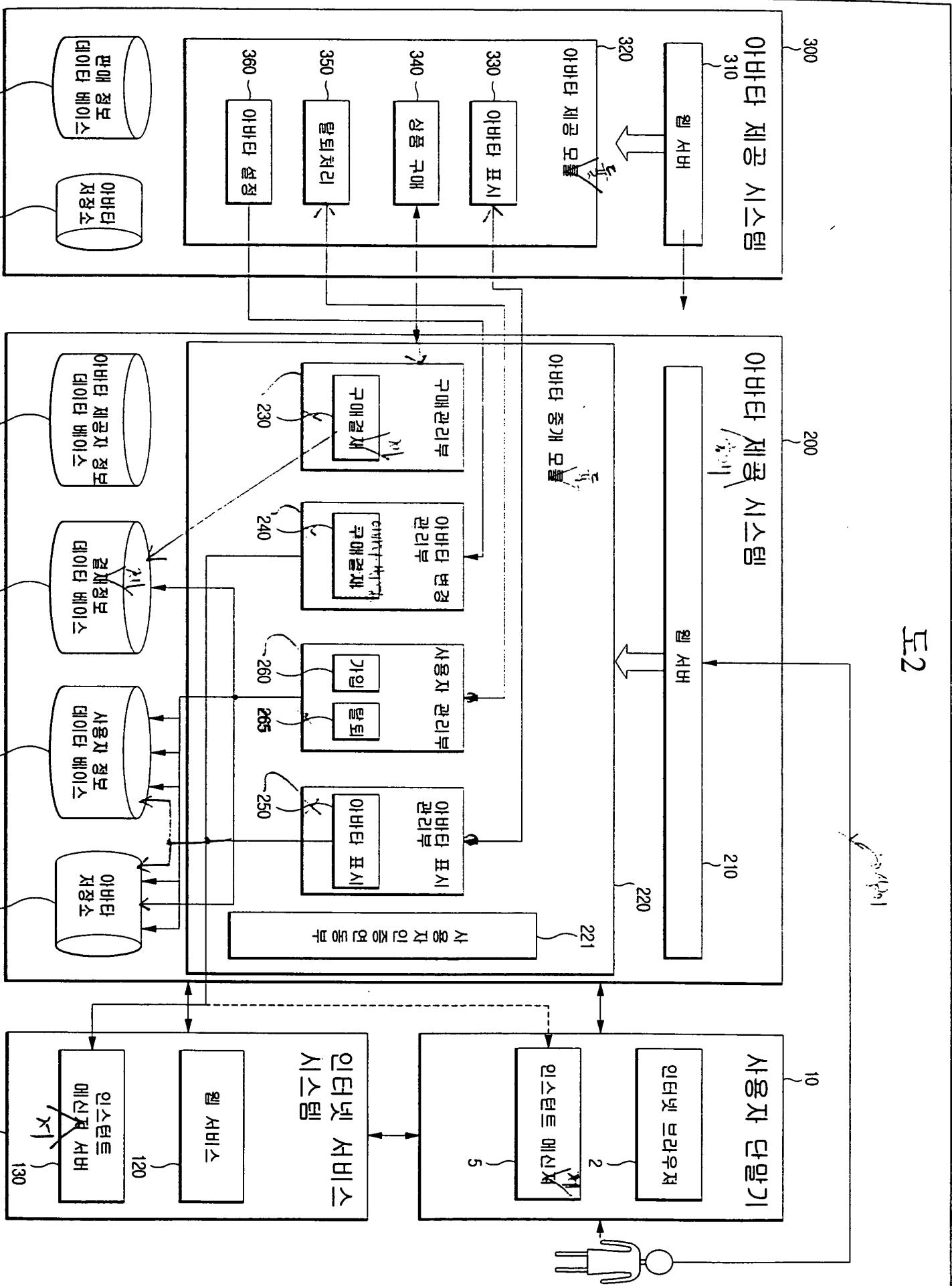
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 프로그램

[청구항 16]

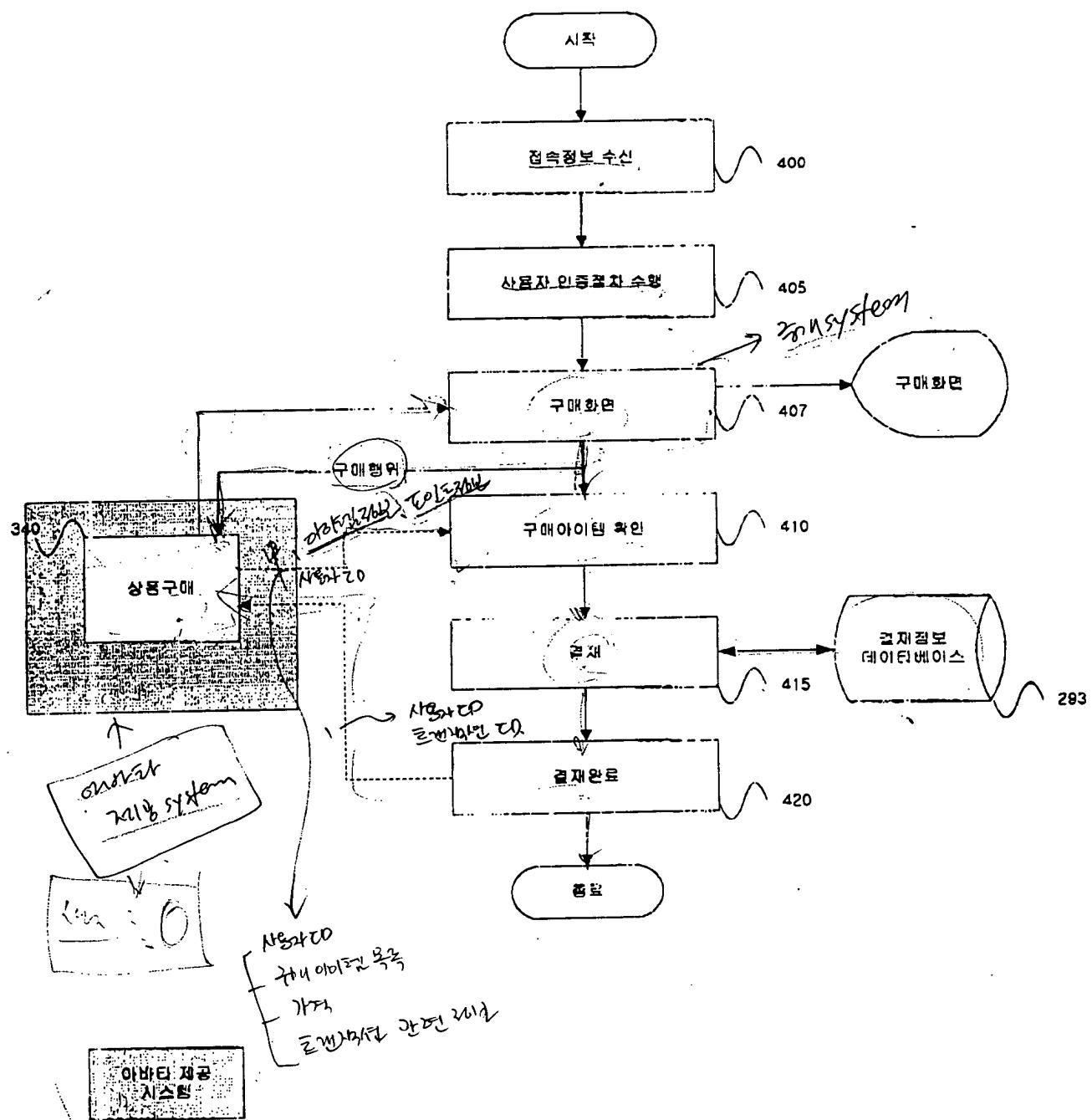
제 14 항에 있어서,

저장되는 아바타 정보는 전신 모습의 아바타을 위한 이미지 정보, 상반신 모습이나 축소된 전신 모습의 아바타를 위한 이미지 정보, 그리고 얼굴이나 상반신 모습의 아바타를 위한 이미지 정보를 최소한 포함하고 그래픽, 동영상, 오디오, 등의 다양한 관련 정보를

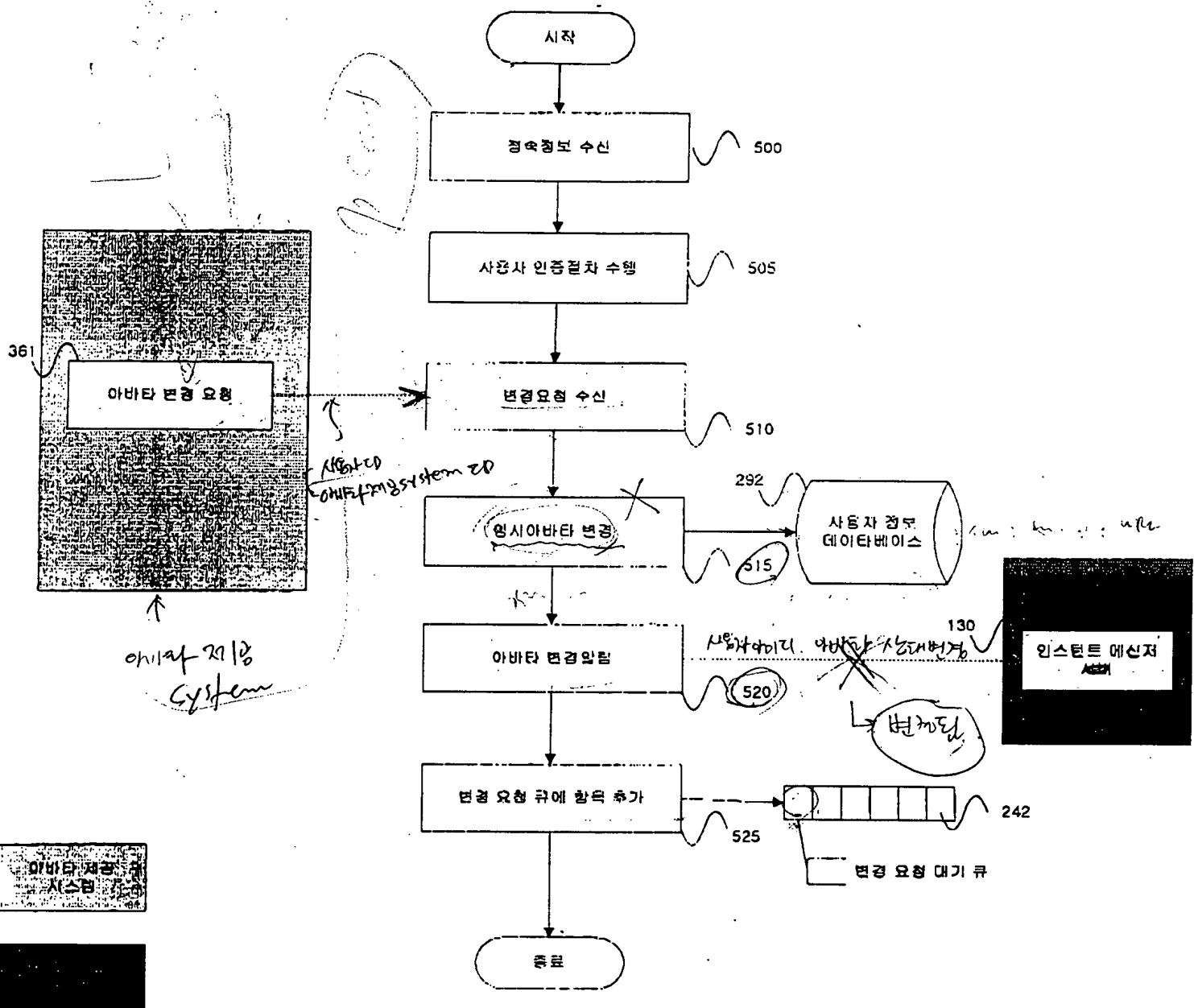
포함하는 것을 특징으로 하는 아바타 중개 서비스 프로그램



#### [ 도 4 ] 아바타 구매 과정

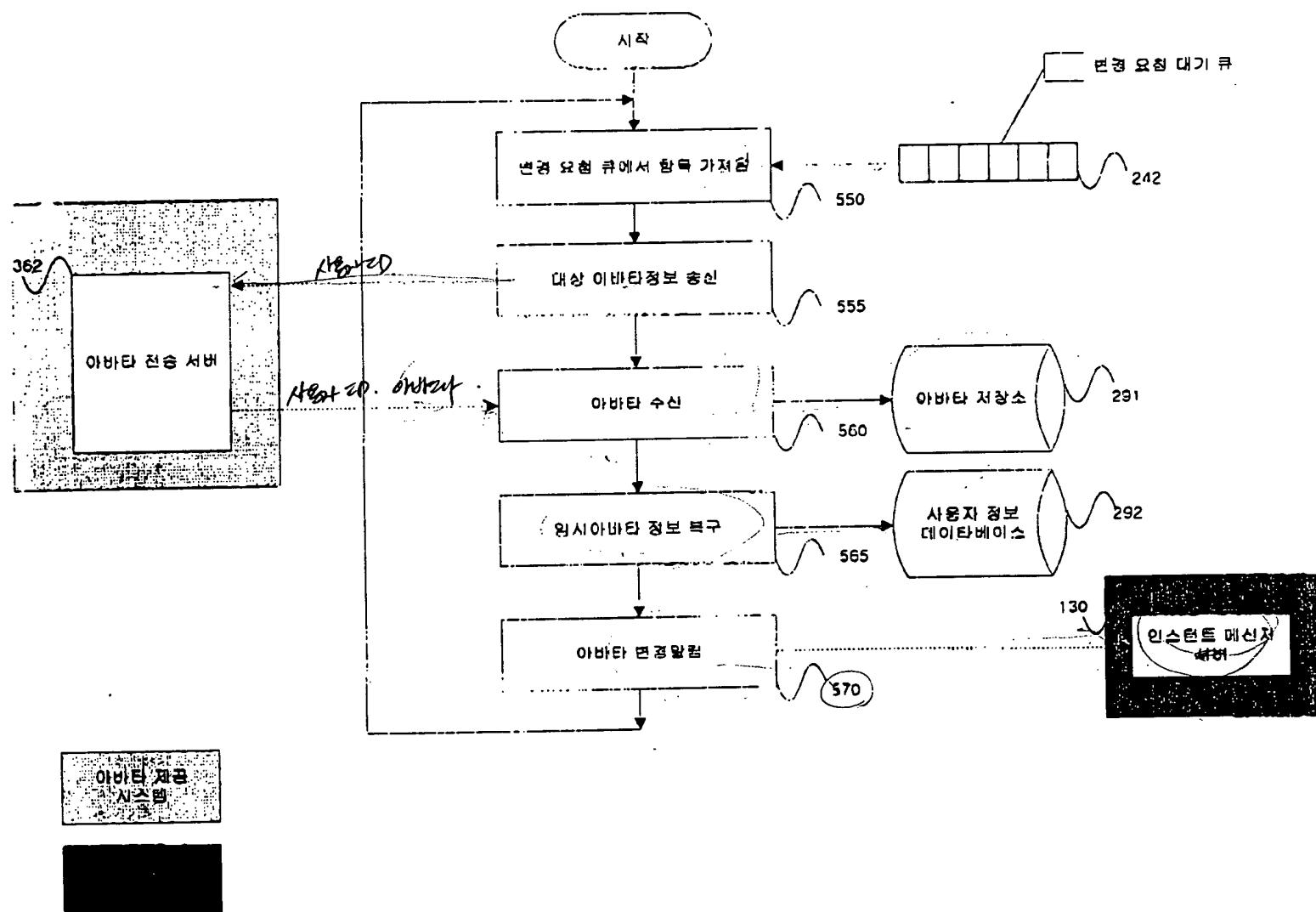


[ 도 5a ] 아바타 변경요청 처리과정

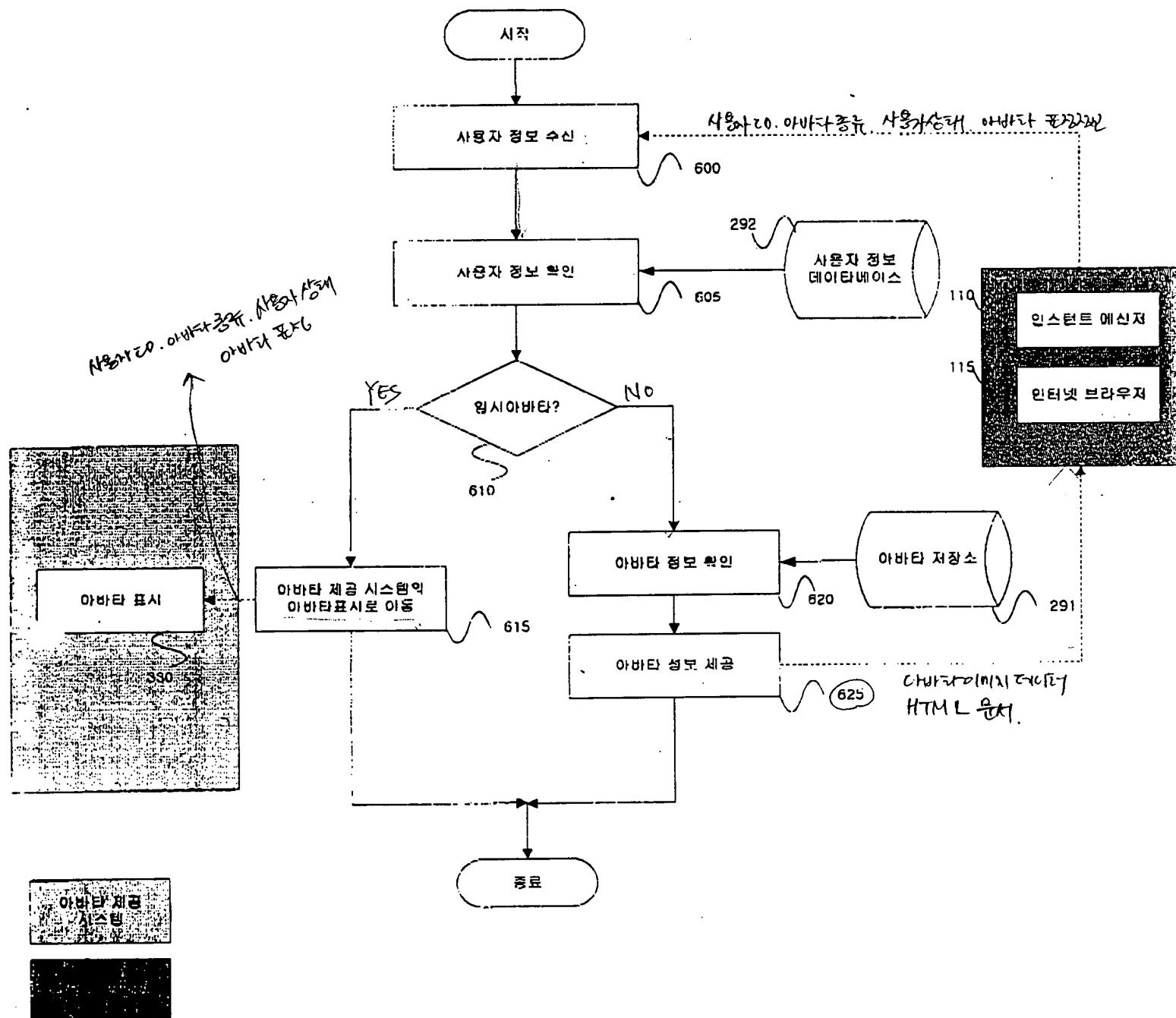


11. 019

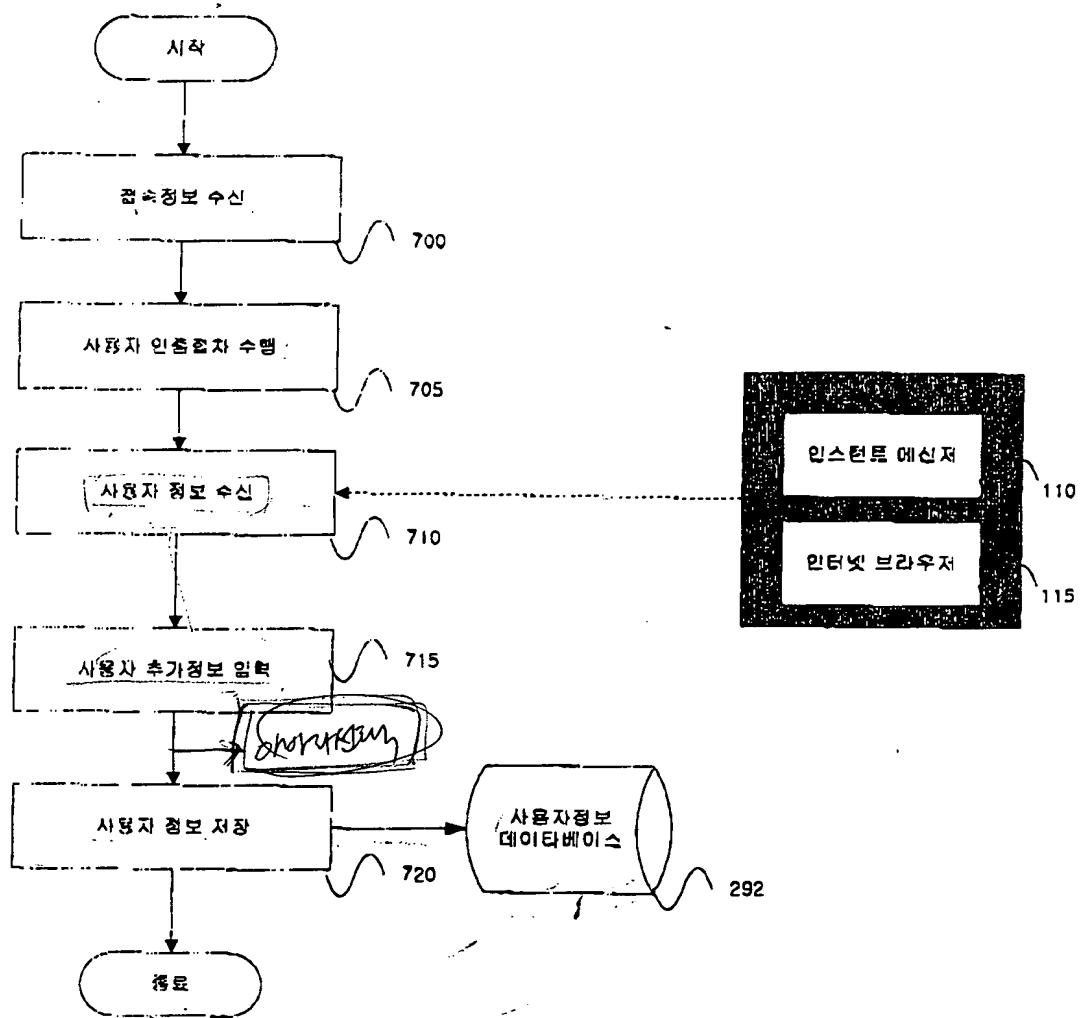
[ 도 5b ] 아바타 변경요청에 따른 아바타정보 갱신과정



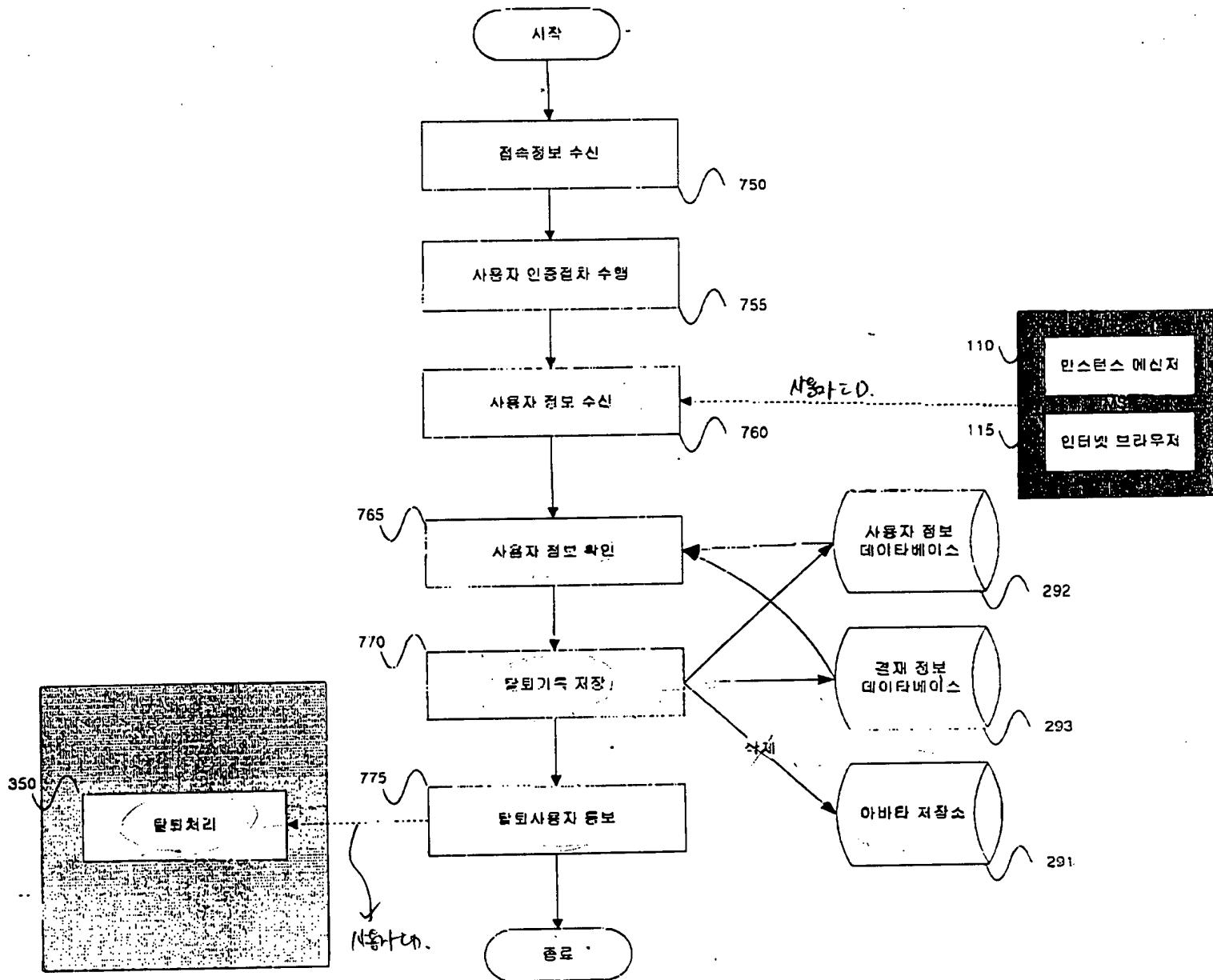
### [ 도 6 ] 아바타 표시과정



[ 도 7a ] 가입 과정



[ 도 7b ] 탈퇴 과정

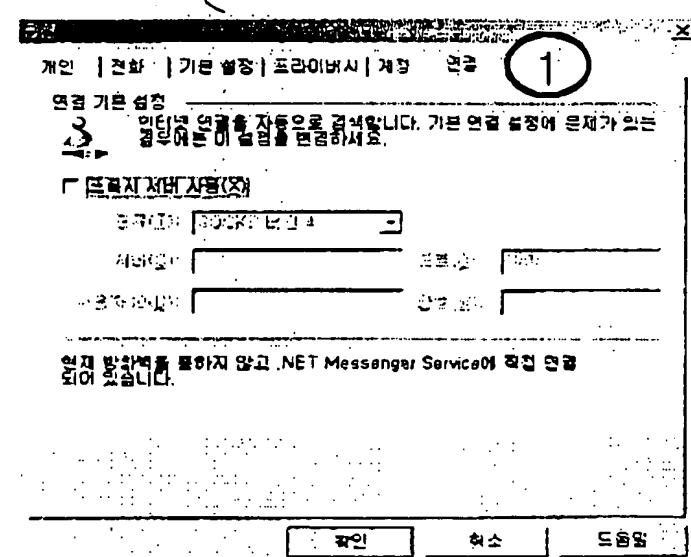
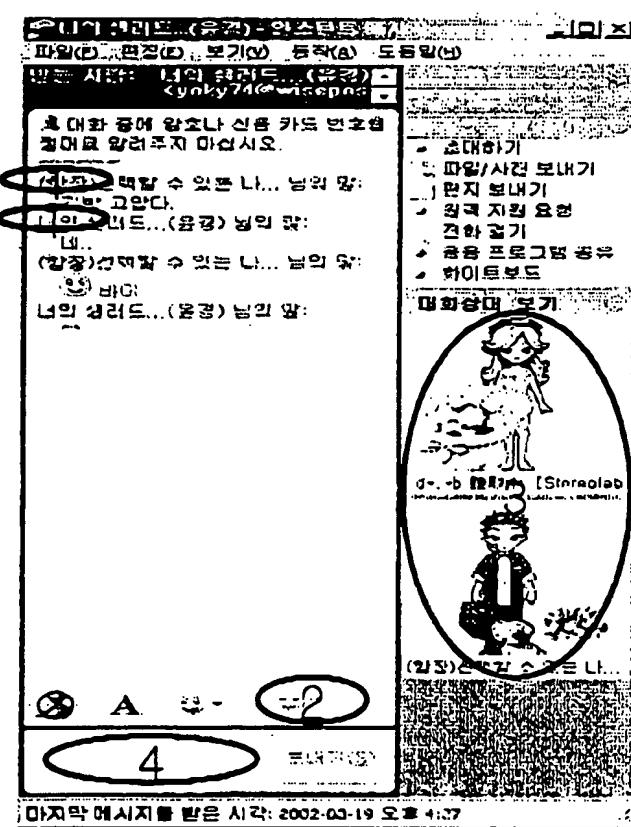
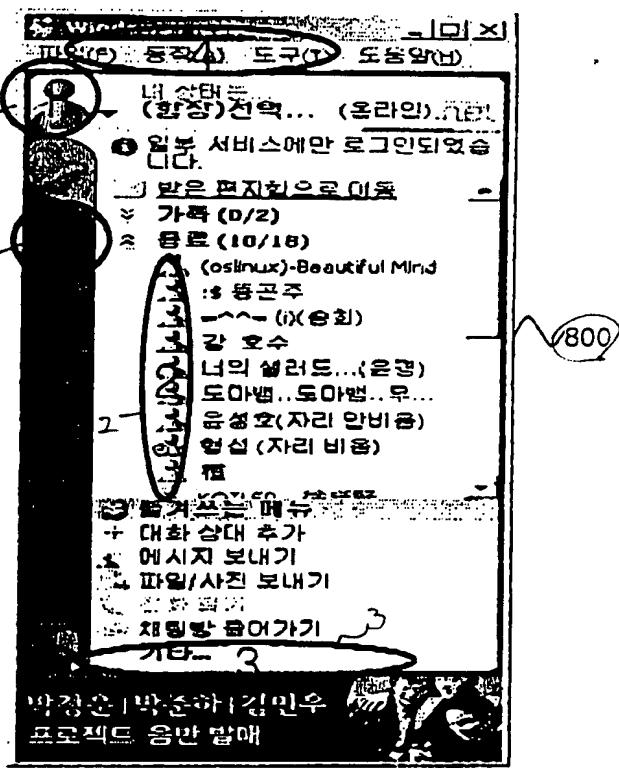


아바타 제공  
시스템

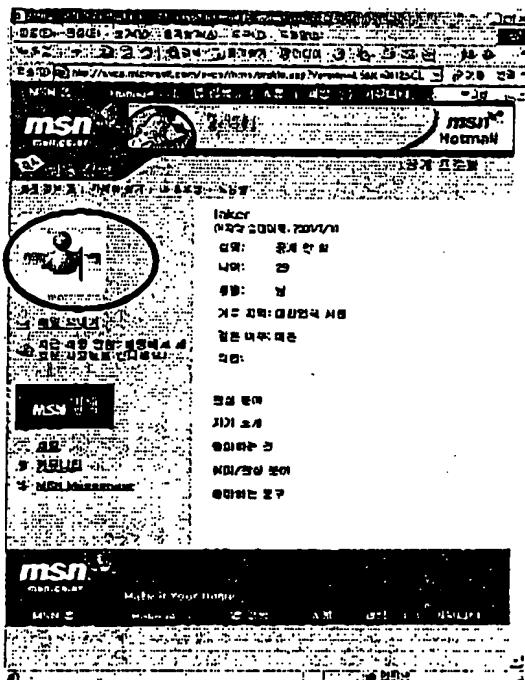


X

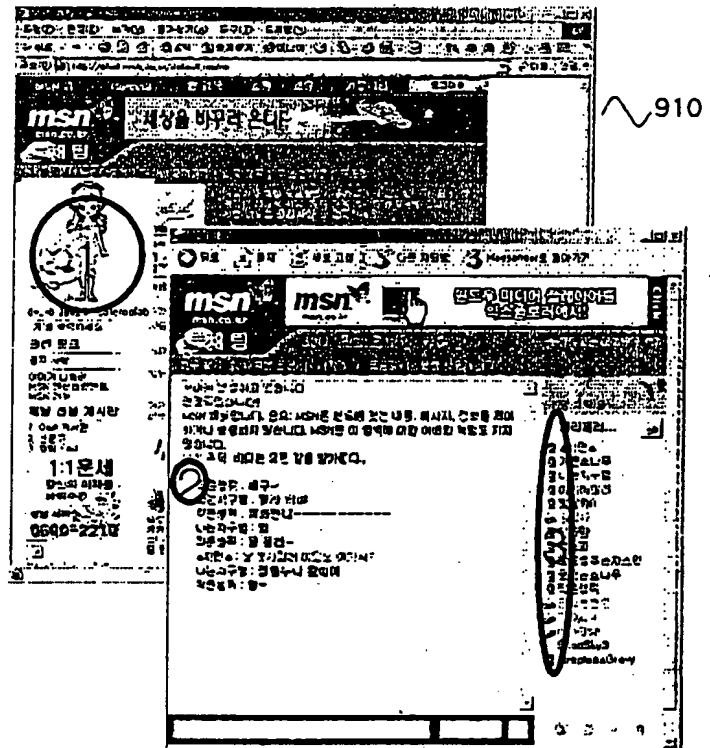
#### [ 도 8 ] 인스턴트 메신저에서의 아바타 적용 예



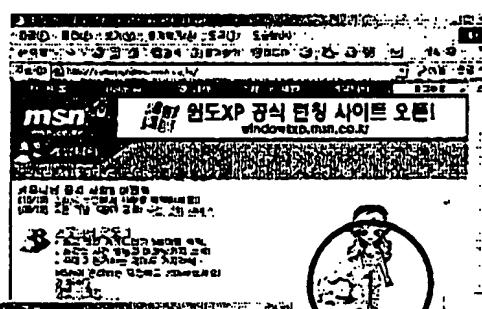
[ 도 9 ] 웹 서비스에서의 아바타 적용 예



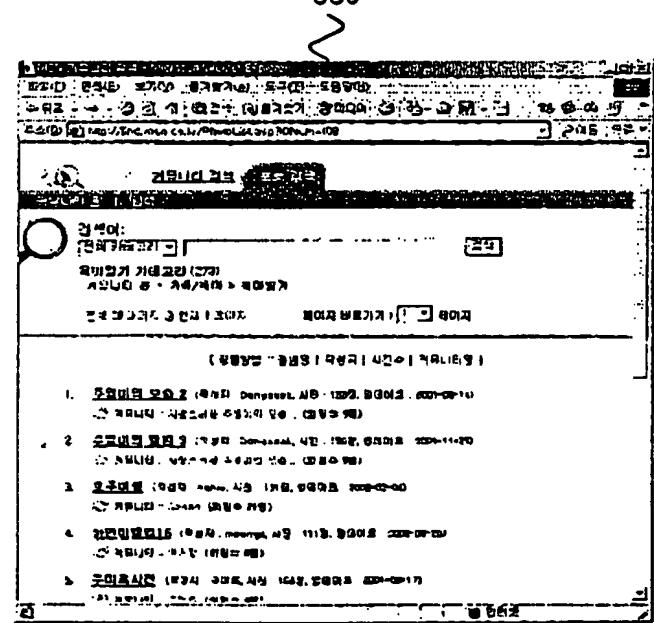
900



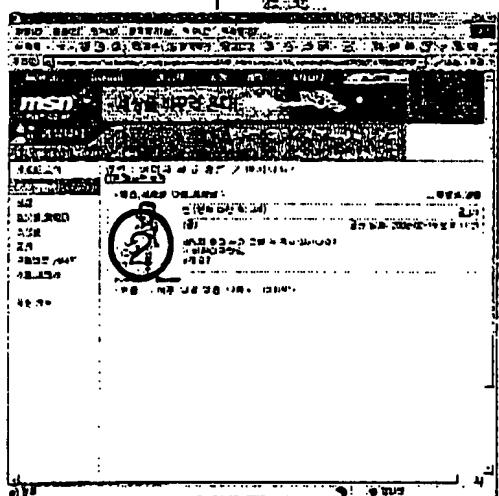
910



920



930



[ 도 10 ] 아바타 크기에 따른 종류



1000



1010



1020

[ 도 10 ] 아바타 크기에 따른 종류



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**